

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-263243

(43)Date of publication of application : 17.09.2002

(51)Int.Cl.

A63F 5/04
A63F 5/00

(21)Application number : 2001-065226

(71)Applicant : SHIMIZU KIKAKU:KK

(22)Date of filing : 08.03.2001

(72)Inventor : SHIMIZU YOSHIO

(54) SLOT MACHINE COMMUNICATION SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a slot machine communication system capable of entertaining a player with a game without any boredom in a game parlor equipped with a plurality of slot machines.

SOLUTION: This slot machine communication system is provided with a plurality of slot machines 10, 10, etc., and a communication management device 20 connected to each slot machine 10 communicatively via a communication line 11 for bringing a part or the whole of connected slot machines 1 joining and playing an interactive game different from a game carried out in each slot machine.

<http://www.19.jpdl.inpit.go.jp/PAI/result/detail/main/wAAA9uaG7MDA414263243P1.htm>

2008/06/09

Page 2

(57)【要約】

【課題】 複数台スロットマシンが設置された通技場における遊技者が、飽きずにゲームを楽しむことができるスロットマシン通信システムを提供する。

【解決手段】 複数台のスロットマシン１０、１０・・・と、該各スロットマシン１０が通信回

図1を参照して、接続された複数のスロットマシン10の全部または一部を参加させて、各スロットマシン10において行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置20を具備する。

(2)

特開2002-263243

1

2

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のスロットマシンと、

該各スロットマシンが通信回線を通じて交信可能に接続され、接続された複数のスロットマシンの全部または一部を参加させて、前記各スロットマシンにおいて行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置とを具備することを特徴とするスロットマシン通信システム。

【請求項2】 通信管理装置は、

参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算する手段を具備することを特徴とするスロットマシン通信システム。

【請求項3】 各スロットマシンは、遊技者が設定するあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベット数、通信管理装置へ送信する手段を有し、

通信管理装置は、

各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベット数を加算して合計ベット数を算出する手段と、該算出した合計ベット数に基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定する手段と、

該決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信する手段とを有することを特徴とする請求項2記載のスロットマシン通信システム。

【請求項4】 各スロットマシンは、

獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すことができる払い出し装置と、

該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信する手段とを有することを特徴とする請求項3記載のスロットマシン通信システム。

を投入するか、あるいは使っていたクレジットを用いてベットし、どのライン特定の図柄が並ぶか指定することで開始される。続いて、遊技者がレバーを引いてリールの回転を開始させる。その後、遊技者が任意のタイミングで各リールに対応するストップボタンを押下することでリールを停止させる。ただし、ストップボタンを押下しなくとも所定時間回転したリールは自動的に停止するように設けられている。リールが停止したとき、ベットしたラインに特定の図柄が位置していればその役に応じた枚数のメダルが払い出されるか、あるいはクレジットに加算される。ベットしたラインに特定の図柄が並ばなかった場合は外れである。これで1回のゲームが終了する。

【0004】なお、ある特定の図柄がそろった場合には、ボーナスゲームが開始されるように設定したスロットマシンも多い。ボーナスゲームが開始されると、どのようなタイミングでストップボタンを押しても必ず何らかの点数が入るようにリールが停止するように制御される。このボーナスゲームは、所定回数のゲームが行なわれたら終了する。

【0005】なお、スロットマシンのゲームの進行には、投入されたメダルの枚数と払い出されるメダルの枚数とをクレジットとして記憶しておき、ゲーム1回毎にベットしたメダル枚数をクレジットから減算してゲームを進行させる方法と、投入されたメダルの枚数と払い出されたメダルの枚数を合わせてプレイ時間に換算して、プレイ時間内であればゲームの航行ができるという2つの方法がある。本明細書中で説明するスロットマシンは、前者の方法でゲームを進行するものについて説明している。

【0006】

【請求項 3】通信管理装置は、

参加型ゲームを表示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設けていることを特徴とする請求項 1、2、3 または 4 記載のスロットマシン通信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンを複数台接続することにより、スロットマシン単体ではできなかった新たなゲームができるようにしたスロットマシン通信システムに関する。

【0002】

【従来の技術】スロットマシンは、複数種類の図柄（例えばチェリー、金貨、数字の「7」等）が表示され、リールが複数回回されており、この複数回のリールを遊技者が任意のタイミングで停止させたときに特定の図柄がどのように並んでいるかで当たり外れを決定するゲームを行なうゲーム装置である。

【0003】ゲームは、まず遊技者が所定枚数のメダル

1元

を投入し、複数台のスロットマシンが設置された遊技場であったとしても、当然に1台ごとにゲームが行なわれている。このように、遊技者はゲーム中には自分が座ったゲーム台を見ているだけであって、たとえポータスゲームがあったとしても遊技者によっては単調さを感じてしまふ、このような遊技者が飽きてしまうおそれがあるとい

課題があった。

【0007】そこで、本発明は上記課題を解決すべく、その目的とするところは、複数台スロットマシンの複数設置された遊技場における遊技者が、能動的にゲームを楽しむことができるスロットマシン通信システムを提供することにある。

【0008】

本課題を解決するための手段）すなわち、本発明にかかるスロットマシン通信システムによれば、複数台のスロットマシンと、該各スロットマシンが通信回線を通じて交信可能に接続され、接続された複数のスロットマシンの全部または一部に参加させて、前記各スロットマシン

3

において行なわれているゲームとは異なる参加型ゲームを行なう通信管理装置とを具備することを特徴としている。この構成を採用することによって、各スロットマシンで行なわれているゲームとは別の参加型ゲームが行なわれ、ときに遊技者の気分転換にもなり、より遊技者を楽しませることができる。

【0009】また、通信管理装置は、参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算する手段を具備することを特徴とする。このため、遊技者の参加型ゲームへの興味を引きやすくなり、遊技者をさらに楽しませようことができる。

【0010】さらに、各スロットマシンは、遊技者が設定するかあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベクトルを、通信管理装置へ送信する手段を有し、通信管理装置は、各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベクトルを加算して合計ベクトルを算出する手段と、該算出した合計ベクトルに基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定する手段と、該決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信する手段とを有することを特徴としている。この構成によれば、各スロットマシンからのベクトルが合計されるので、参加型ゲームによる配当がかなり大きなものとなる。これにより遊技者の興味を高め、遊技者をより楽しませることができる。

【0011】さらに、各スロットマシンは、獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すこと

(3)

特開 2002-263243

4

00・、複数台のスロットマシン10、100が接続されている通信管理装置20とを具備している。各スロットマシン10と通信管理装置20との間には互いに交信可能な通信回線11が設けられ、この通信回線11によって互いに接続されている。なお、ここに示す通信管理装置20には、5台のスロットマシン10、100が接続されているが、特に台数には限定がなくとも多くの数のスロットマシンを接続してもよい。

【0014】通信管理装置20は、接続された複数台のスロットマシンを参加させる参加型ゲームを実行する。

本実施形態の一例による参加型ゲームは、各スロットマシンがそれぞれリールを回転させて行なっている内容とは異なる内容のルーレット式の簡単なゲームである。参加型ゲームは、通信管理装置20に設けられている表示装置29に表示されて行なわれる。

【0015】通信管理装置20には、参加型ゲームの内容を表示する表示機能のみが設けられている表示装置29が、通信管理装置20とは別の場所に配置されるように通信回線21を介して接続されている。このように、

通信管理装置20には、別の場所に配置された表示装置29が接続されていることによって、スロットマシン10が多数接続されて、全てのスロットマシンから見える位置に通信管理装置20を設けることができる場合であっても、通信管理装置20が見えない位置にはこの表示装置29を設置して、全ての遊技者に参加型ゲーム内内容を見せるようにすることができる。

【0016】図1の通信管理装置の表示装置に基づいて

ができる払い出し装置と、該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信する手段とを有することを特徴とする。この構成を採用すれば、参加型ゲーム用のベットは、遊技者が意識してベットするのではなく、通常のゲームを行なっている最中にいつの間になされていることとなる。したがって、遊技者は遊技者は通常のスロットマシンのゲームに集中しつつも、参加型ゲームも楽しむことができる。

【0012】なお、通信管理装置は、参加型ゲームを表示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設けていることを特徴とする。これによれば、多くのスロットマシンが接続されている1台の通信管理装置だけでは全てのスロットマシン遊技者からその参加型ゲーム内容が見えない場合であっても、全てのスロットマシンの遊技者から参加型ゲーム内容を見ることができるようになる。

【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態を添付図面に基づいて詳細に説明する。まず、図1に本発明の実施形態によるブロック図を示す。スロットマシン通信システム5は、複数台のスロットマシン10、1

参加型ゲーム内容の一例について説明する。符号40が抽選器である。抽選器40は円形（ルーレット状）に複数の電球等の光源42が配置されており、この複数の光源42が1つずつ順番に点滅していくように設けられている。このうちの1の光源42が当たりとする。この例での参加型ゲームは、この当たりの位置の光源42で点滅動作が停止するように、遊技者がストップボタン（図2参照）を押し、当たりの位置で光源の点滅が停止したこの遊技者が当たりになるというゲームである。

【0017】符号44は、複数のスロットマシンのうち、いずれのスロットマシンが参加型ゲームに参加可能であるかを表示する表示部である。符号45は、現在の参加型ゲームにベットされたベット数の合計を表示する表示部である。一方、抽選器40の中央に配置された表示部47には配当率が表示されている。そして、表示部45に表示されたベット数に、表示部47に示された配当率を乗算して得られた、払い出し点数が表示部46に表示されている。

【0018】なお、参加型ゲームの内容は上述したものに限定されることはない。参加型ゲームとしては、いずれかのスロットマシンが当たりか外れかが判定されるものであればよい。

【0019】次に、スロットマシン通信システムの内部

5
構成について、図2のブロック図を参照し、動作と共に説明する。まず、スロットマシン10の構成について説明する。スロットマシン10は、各スロットマシン内で実行されるゲームを制御する制御部12を備えている。制御部12は、図示しないメモリ等に予め記憶されている制御プログラムに基づいて、以下に説明する各構成部品を制御してゲームを実行させる。
【0020】制御部12には、通信管理装置20への通信回線1が接続されている通信制御部16が接続されている。通信制御部16は、通信管理装置20へのデータ送信や通信管理装置からのデータ受信を行なう。さらに制御部12には、現在の獲得点数（いわゆるクレジット）を記録している点数記憶部14が接続されている。点数記憶部14としてはRAM等を用いることができる。点数記憶部14内のデータは、ゲームを行なう際にベットすることで減算して書き換えられ、ゲーム終了後には払い出された分の点数が加算されて書き換えられる。

【0021】図柄が描かれて回転するリール30は、制御部12に制御されてリールを駆動する駆動手段32によって動作する。メダルを払い出す払い出し装置34は、制御部12に制御され、点数記憶部14内に記憶している現在の獲得枚数に対応する枚数のメダルを払い出すように掛けられている。また、メダ

(4) 特開2002-263243

6
ある。ベット記憶部24内に記憶されているベット数は、各スロットマシン10からのベット数が入力される毎に随時加算されている。参加型ゲームはゲーム制御部28の制御によって実行される。ゲーム制御部28には、表示装置29が接続されており、表示装置29に表示される抽選器40等の制御を行ない、参加型ゲームを実施する。また、ゲーム制御部28は、表示部45にベット記憶部24から抽出した合計ベット数を表示させ、かつ配当率を決定して表示部47に表示させ、合計ベット数に決定した配当率を乗算し、この乗算結果を表示部46に実際に払い出される払い出し点数として表示する。

【0026】続いて、図3のフローチャートに基づいて、本発明の実施形態によるスロットマシン通信システムの動作について説明する。まず（1）に示す動作は、参加型ゲームへのベットのやり方を示すものであり、

（2）に示す動作は、参加型ゲームの実施に伴う動作を説明するものである。

【0027】まず（1）に示す参加型ゲームへのベットのやり方について説明する。本実施形態による参加型ゲームへのベットは、各スロットマシン10において、遊技者がクレジットとして得た点数をメダルに交換して、

遊技者が押下する交換スイッチ 3 6 が設けられている。
交換スイッチ 3 6 は制御部 1 2 に接続されている。

【0022】交換スイッチ 3 6 が押下されると、制御部 1 2 は、点数記憶部 1 4 に記憶されている点数を抽出し、対応する枚数のメダルを払い出すように払い出し装置 3 4 に指示する。このとき、制御部 1 2 は、点数をメダルに変換する際の手数料を徴収するようにしてもよい。かかる場合には、制御部 1 2 は、点数記憶部 1 4 に記憶されている点数に対応する枚数よりも少ない枚数を払い出すように払い出し装置 3 4 に指示し、差額分を手数料として徴収する。

【0023】符号 3 8 は、参加型ゲーム用のストップボタンである。ストップボタン 3 8 は、制御部 1 2 に接続されている。ストップボタン 3 8 が押下されると、ストップ信号が制御部 1 2 から通信制御部 1 6 を介して通信管理装置 2 0 へ送信される。

【0024】次に通信管理装置 2 0 の構成について説明する。制御部 2 2 は、通信管理装置 2 0 全体の動作や、各スロットマシンとの通信内容を制御する。制御部 2 2 には、図示しないメモリが接続されており、予め記憶されている制御プログラムに基づいて動作する。通信制御部 2 6 は、制御部 2 2 に接続されており、制御部 2 2 の指示に従ってスロットマシン 1 0 へのデータ送信やスロットマシン 1 0 からのデータ受信を行なう。

【0025】ベット記憶部 2 4 は、制御部 2 2 に接続され、各スロットマシン 1 0 から送信されてきた参加型ゲームに対するベット数を記憶するメモリ（RAM等）で

い
な
わ
れ
る
（ステップ S 1 0 ）。次のステップ S 1 0
す
は、交換スイッチ 3 6 のオンを検出した制御部 1 2
際
、変換時の手数料として点数記憶部 1 4 から所定の点
数
を減算し、手数料を減算した点数を払い出し装置 3 4
に
払い出させるように制御する。そして、制御部 1 2
は、その交換の手数料分を参加型ゲームのベットとなる
額
として通信制御部 1 6 を介して手数料分の数値をベット
として通信管理装置 2 0 へ送信する。
【0028】通信管理装置 2 0 側でのステップ S 2 0 0
に
おいて、通信制御部 2 6 を介して送信されてきたベッ
ト
としてのデータがベット記憶部 2 4 に記憶される。こ
の
際、ベット記憶部 2 4 にもともと記憶されていた他
の
スロットマシンからのベット数と新たに送信されてきた
ベ
ット数は制御部 2 2 により加算され、加算された結果
は
ベット記憶部 2 4 に記憶される。

【0029】次に、（2）における参加型ゲームについ
て
説明する。以下、説明する参加型ゲームは、ボーナス
ゲームが行なわれたスロットマシン 1 台が実行できるも
の
であるとする。この例では、1 台のスロットマシンが
各
スロットマシンからベットしてきた点数を独占して獲得
できるものである。このような内容のゲームを採用する
こ
とで、参加型ゲームへの遊技者の興味をさらに増すこ
と
となる。

【0030】複数台のスロットマシンのうち、いずれか
の
スロットマシン 1 0 においてボーナスゲームを開始さ
れ
たとする（ステップ S 1 0 4）。ボーナスゲーム中は
遊
技者にはボーナスゲームを実行してもらう。続くステ

7

ップ S 1 0 8 とステップ S 1 1 0 には、制御部 1 2 がボ
ー
ナスゲームの終了と共に、通信制御部 1 6 を介して通
信
管理装置 2 0 へボーナスゲーム終了信号を送信する。
【0031】スロットマシン 1 0 からのボーナスゲーム
終
了信号は、通信管理装置 2 0 の通信制御部 2 6 を介し
て
制御部 2 2 に伝達される。ステップ S 2 0 2 におい
て、ボーナスゲーム終了信号を受けた制御部 2 2 は、ま
ず
参加型ゲームの開始を表示装置 2 9 および図示しない
スピーカ等を用いて遊技者側にアナウンスする。このこ
ろ、ボーナスゲーム終了信号を伝達してきたスロットマ
シ
ン 1 0 が参加型ゲームの遊技者となる旨もアナウンス
す
る。

【0032】続いて、制御部 2 2 は、参加型ゲームを開
始
するようにゲーム制御部 2 8 へ指示する。すると、ス
テ
ップ S 2 0 4 において、制御部 2 2 では、ゲームに勝
つ
場合などは点数の払い出し点に設定するかを決定
す
る。ここでは、配当率をまず決定して、合計ベットの
内
からどの程度払い出すかを決定するようにしている。

(5)

特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

8

紙させておく。そして、遊技者が参加型ゲーム用のベッ
ト
スイッチを押したら、制御部 1 2 は、点数記憶部から
ベ
ットスイッチの押下された回数分の点数を減算し、
通
信制御部 1 6 を介してベットスイッチの押下された回
数
分の点数をベットとして送信させるのである。

【0038】また、参加できるスロットマシンの決定
は、ボーナスゲームが行なわれたスロットマシンとして
き
たが、通信管理装置 2 0 側において、参加できるスロ
ッ
トマシンを抽選して選択するようにしてもよい。この
場
合、1 台のスロットマシンに参加させるだけでなく、
2
台以上のスロットマシンが同時に参加できるようにし
て
もよい。さらに、参加型ゲームの開始は、ボーナスゲ
ー
ムの終了時に限定されることはなく、他のタイミング
に
おいてもよい。

【0039】また、参加型ゲームにおいて当たりを得た
場
合には、点数が払い出されるのではなく、景品が払い
出
されるように設けてもよい。かかる場合には、通信管
理
装置 2 0 に景品払い出し装置を設けるようにしてもよ

【 0 0 3 3 】そしてステップ S 2 0 6 で、ゲーム制御部 2 8 では、制御部 2 2 の指示を受けて参加型ゲームを開始する。ゲームの内容についての例は上述したので詳しくは省略する。ステップ S 1 1 0 で、遊技者がスロットマシン 1 0 に設けられたストップボタン 3 8 を押下すると、制御部 1 2 からストップ信号が通信管理装置 2 0 側へ送信され、これに基づいてステップ S 2 0 8 においてゲーム制御部 2 8 が当たり外れかを判定する。

【 0 0 3 4 】ゲーム制御部 2 8 が当たりと判定したらステップ S 2 1 0 へ移行し、制御部 2 2 から通信制御部 2 6 を介してスロットマシン 1 0 へ、ステップ S 2 0 4 で決定した払い出し点数データを送信する。ステップ S 1 1 2 では、スロットマシン 1 0 が払い出し点数データを受信し、制御部 1 2 が点数記憶部 2 4 へ払い出し点数を、現在記憶されている点数に加算して記憶させる。

【 0 0 3 5 】方、ゲーム制御部 2 8 が外れと判定した場合には、ステップ S 2 0 9 へ移行し、参加型ゲームが終了する。

【 0 0 3 6 】なお参加型ゲームの当たり外れは単にゲーム制御部 2 8 の制御によって行なわれるようにしてもよく、スロットマシン 1 0 側からの操作がない場合であってもよい。したがって、かかる場合には、参加型ゲームに参加しているスロットマシンが、この参加型ゲームの最中に通常通りのゲームを行なってもよい。

【 0 0 3 7 】上述した実施形態では、各スロットマシンから通信管理装置への参加型ゲーム用のベットは、交換料を徴収したときにその交換料をベットとして自動的に開けるようにしてきた。しかし、ベットの方法は、このような方法に限定されることなく、遊技者が自由な額を開けることができるようにしてもよい。このような構成を採用するには、各スロットマシンに参加型ゲーム用のベットスイッチ（図示せず）を設けて制御部 1 2 に接

い（図示せず）。また、複数種類の景品を用意すると、各景品間では価値が異なる場合がある。また、景品の価値分と払い出し点数との間に差額が生じることもある。このような場合、差額は、払い出し点数に該当する価値のある景品のみ払い出され、景品の価値分と払い出し点数との差額はゲーム用の点数としてスロットマシン 1 0 に加算してもよい。

【 0 0 4 0 】以上本発明につき好適な実施例を挙げて種々説明したが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、発明の精神を逸脱しない範囲内で多くの改良を施し得るのももちろんである。

【 0 0 4 1 】
【発明の効果】本発明に係るスロットマシン通信システムによれば、各スロットマシンで行なわれているゲームとは別の参加型ゲームが行なわれることができるので、遊技者は通常のゲームに以外にもゲームを楽しむことができるようになる。そして、このように遊技者を楽しませることで、当該システムを設置した遊技場の売り上げ増加に寄与することができる。

【 0 0 4 2 】また、通信管理装置は、参加型ゲームで当たりを得たいずれかのスロットマシンに、各スロットマシンにおいて行なわれているゲームのための点数を加算するので、遊技者の参加型ゲームへの興味を引きやすくなり、遊技者をさらに楽しませるようにできる。

【 0 0 4 3 】さらに、各スロットマシンは、遊技者が設定するあるいは自動的に設定する参加型ゲーム用のベット数、通信管理装置へ送信する手段を有し、通信管理装置は、各スロットマシンから送信されてきた参加型ゲーム用のベット数を加算し、該算出した合計ベット数に基づいて参加型ゲームで当たった場合の払い出し点数を決定し、決定した払い出し点数を、参加型ゲームで当たりを得たスロットマシンへ送信するので、各スロット

(6) 特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

10

9

マシンからのベットが合計され、参加型ゲームによる配当がかなり大きなものとなる。これにより遊技者の興味を集め、遊技者をより楽しませることができる。

【 0 0 4 4 】さらに、各スロットマシンは、獲得した点数をメダルの枚数に変換してメダルとして払い出すことができる払い出し装置と、該払い出し装置が点数をメダル枚数に変換する際に、手数料として所定の点数を徴収すると共に、手数料として徴収した点数を参加型ゲーム用のベット数として通信管理装置へ送信するので、参加型ゲーム用のベットは、遊技者が意識してベットするのではなく、通常のゲームを行なっている最中にいつの間にかなされていることとなる。したがって、遊技者は遊技者は通常のスロットマシンのゲームに集中しつつも、参加型ゲームも楽

* 縦線等を示す全体部である。

【図 2】本発明に係るスロットマシン通信システムの内部構成を示すブロック図である。

【図 3】本発明に係るスロットマシン通信システムの動作を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

5 スロットマシン通信システム

1 0 スロットマシン

1 1, 2 1 通信回路

1 2, 2 2 制御部

1 4 点数記憶部

1 6 通信制御部

2 0, 2 6 通信管理装置

2

【図 1】なお、通信管理装置は、参加型ゲームを表示する表示装置を、通信回線を通じて複数台接続して設けているので、多くのスロットマシンが接続されていて 1 台の通信管理装置だけでは全てのスロットマシン遊技者からその参加型ゲーム内容が見えない場合であっても、全てのスロットマシンの遊技者から参加型ゲーム内容を見ることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係るスロットマシン通信システムの外

図 1 表示装置
20 リール
2 舉動手段
4 メダル払い出し装置
3 6 変換スイッチ
3 8 ストップボタン
4 0 抽選器
4 2 光源
* 4 4, 4 5, 4 6, 4 7 表示部

【図 1】

(7)

特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

【図 2】

(8)

特開 2 0 0 2 - 2 6 3 2 4 3

【図 3】